

Penerapan *Problem Based Learning* dalam Pembelajaran Menulis Cerita Fantasi Berbantu *Webtoon*

Peni Pangestuti^{1*}, Fathiaty Murtadho², Siti Ansoriyah³
^{1,2,3}Magister Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

Alamat Email
peni.pangestuti@mhs.unj.ac.id
*Corresponding author

Kata kunci: problem based
learning, menulis cerita
fantasi, *webtoon*,
pembelajaran kreatif

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dalam meningkatkan kemampuan menulis cerita fantasi siswa dengan bantuan media *webtoon*. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian siswa kelas VII SMP. Model *Problem Based Learning* (PBL) diterapkan melalui beberapa tahapan, yaitu orientasi terhadap masalah, pengorganisasian siswa, penyelidikan mandiri dan kelompok, pengembangan serta penyajian hasil karya, dan refleksi. Media *webtoon* digunakan sebagai stimulus visual dan naratif untuk memicu ide dan kreativitas siswa dalam menulis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *webtoon* mampu meningkatkan minat dan imajinasi siswa, sedangkan model *Problem Based Learning* (PBL) mendorong keterlibatan aktif, pemecahan masalah, dan kolaborasi dalam proses menulis. Dengan demikian, integrasi model *Problem Based Learning* PBL dan *webtoon* terbukti efektif dalam pembelajaran menulis cerita fantasi yang lebih kontekstual, kreatif, dan menyenangkan.

Pendahuluan

Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang dibutuhkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Adanya penguasaan keterampilan menulis, diharapkan siswa dapat mengungkapkan gagasan, pikiran, dan perasaan yang dimilikinya setelah menjalani proses pembelajaran dalam berbagai jenis tulisan, baik fiksi maupun nonfiksi (Romelah, 2016; Sudarmi & Burhanuddin, 2017; Ulfah & Soenarto, 2017).

Kemampuan menulis adalah salah satu aspek bahasa yang sangat penting dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa. Dengan melakukan aktivitas menulis, siswa dapat menuangkan ide, imajinasi, dan pengalaman mereka ke dalam karya tulis yang kreatif serta memiliki makna. Salah satu bentuk teks yang memerlukan tingkat kreativitas yang tinggi adalah cerita fantasi. Namun, kenyataannya, kemampuan menulis cerita fantasi di kalangan siswa masih cukup rendah. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, termasuk kurangnya minat siswa terhadap aktivitas menulis, rendahnya kualitas media pembelajaran yang menarik, serta penggunaan metode pengajaran yang masih tradisional dan berfokus pada pengajar.

Teks fantasi merupakan salah satu jenis teks naratif yang mengisahkan cerita khayalan atau rekaan yang tidak terjadi dalam kenyataan. Menurut Kosasih (2014: 68), teks cerita fantasi adalah karya fiksi yang memanfaatkan imajinasi penulis dan memungkinkan terjadinya peristiwa-peristiwa yang secara logika tidak mungkin. Teks ini biasanya mengandung elemen magis, dunia imajiner, makhluk fantastis, serta teknologi yang belum ada atau tidak nyata. Cerita dalam genre ini tidak terikat oleh hukum-hukum alam yang ada di dunia nyata. Karakter dalam cerita dapat memiliki kekuatan sihir, waktu dapat

berjalan mundur, atau lokasi dapat berada di dimensi lain. Ini menjadikan genre fantasi sebagai wadah untuk mengembangkan kreativitas dan mengeksplorasi ide tanpa batas.

Cerita fantasi adalah teks yang menyuguhkan kisah dengan tokoh, alur, latar, atau tema yang kebenarannya bisa dipertanyakan, baik mencakup hampir seluruh bagian cerita maupun hanya sebagian kecil dari cerita tersebut. Cerita fantasi terdiri dari beberapa struktur, yaitu orientasi, komplikasi, dan resolusi.

a. Orientasi

Di dalam orientasi, pembaca akan diberi sebuah kisah yang berisi pengenalan yang dimulai dari tema, tokoh, dan alur yang disusun oleh penulis. Beberapa penulis akan memperkenalkan karakter-karakter di bagian orientasi.

b. Komplikasi

Bagian komplikasi dapat dianggap sebagai elemen dari cerita fantasi di mana muncul suatu masalah. Masalah yang timbul ini menjadi inti dari perjalanan cerita fantasi. Penulis akan menciptakan konflik yang akan membuat pembaca terus tertarik untuk mengikuti cerita hingga akhir. Sementara itu, karakter-karakter dalam struktur ini akan lebih jelas ditampilkan kepada pembaca.

c. Resolusi

Resolusi adalah elemen dari struktur cerita fantasi yang menceritakan tentang solusi terhadap masalah yang ada. Di bagian ini, konflik akan mulai berkurang, sehingga pembaca mulai penasaran bagaimana akhir cerita akan berlangsung, dan apakah cerita akan berakhir dengan bahagia atau sedih.

Cerita fantasi tidak hanya menghibur, tetapi juga dapat mengandung nilai-nilai pendidikan, seperti: *Nilai imajinasi dan kreativitas* yaitu mendorong pembaca (dan penulis) berpikir bebas dan kreatif. *Nilai moral dan sosial* yaitu meski bersifat fiksi, cerita fantasi sering menyiratkan pesan kebaikan, keberanian, kerja sama, atau tanggung jawab. *Nilai budaya* yaitu cerita fantasi sering mengangkat unsur budaya, mitos, atau legenda yang memperkaya wawasan siswa. Dalam kurikulum Bahasa Indonesia SMP, khususnya kelas VII, pembelajaran teks cerita fantasi bertujuan mengembangkan kemampuan literasi, berpikir imajinatif, dan mengekspresikan ide secara tertulis. Cerita fantasi cocok digunakan sebagai sarana latihan menulis karena memberikan kebebasan kepada siswa dalam mengeksplorasi dunia imajinatif mereka. Namun, pembelajaran ini tetap membutuhkan panduan struktur teks dan kaidah kebahasaan agar tulisan siswa tetap komunikatif dan logis dalam alurnya. Dengan demikian, pemahaman tentang hakikat teks fantasi sangat penting sebagai dasar dalam menyusun model pembelajaran yang efektif. Kombinasi antara metode pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) dan media visual seperti Webtoon dapat menjadi strategi yang tepat untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita fantasi secara menyenangkan, terarah, dan kontekstual.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran berbasis masalah, model pembelajaran ini sering digunakan oleh guru untuk melibatkan peserta didik dalam memecahkan suatu permasalahan. Model pembelajaran ini bertujuan untuk membuat peserta didik tangguh dan mandiri dalam menggunakan akal pikirannya dalam berpikir kritis maupun berpikir kreatif. Sejalan dengan pendapat Syamsidah dan Suryani (2018, hlm 10), yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam memecahkan suatu masalah untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Guru menginginkan peserta didik yang inisiatif, terampil, kritis, dan kreatif dalam proses pembelajaran. Senada dengan pendapat yang dinyatakan di atas, menurut Husnul Khotimah (2020, hlm. 5), menyatakan bahwa *Problem Based Learning* merupakan metode

pembelajaran yang didasarkan dari suatu permasalahan, kemudian peserta didik belajar untuk mencari solusi dengan menggunakan sumber pembelajaran yang ada dan sesuai. Model pembelajaran tersebut digunakan sebagai alat untuk melatih peserta didik menyelesaikan berbagai permasalahan baik itu individu maupun kelompok.

Berdasarkan pendapat Anang, Fathurahman, dan Zakiyah (2020, hlm. 19), mengemukakan bahwa *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang menghadirkan berbagai masalah di dunia nyata untuk dijadikan sumber belajar sebagai bentuk usaha peserta didik dalam mencari solusi dan kemampuan berpikir kritis. Kemampuan tersebut dilakukan secara mandiri maupun berkelompok. Dengan demikian, *Problem Based Learning* (PBL) adalah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa (student-centered), di mana siswa belajar melalui pemecahan masalah nyata yang bersifat terbuka (open-ended).

Menurut Arends (2012: 41), PBL merupakan metode pembelajaran yang ditujukan untuk membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir, keterampilan menyelesaikan masalah, dan mendalami pengetahuan secara mandiri. Dalam pendekatan ini, siswa diharuskan untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran, baik secara individu maupun dalam kelompok, sementara guru berperan sebagai fasilitator dan pemberi bimbingan. Masalah yang diberikan berfungsi sebagai pemicu utama untuk mendorong siswa mencari, mengolah, dan menyampaikan informasi sebagai solusi terhadap masalah tersebut. Dalam model pembelajaran Problem Based Learning menurut Duch, Groh, dan Allen (2001), memiliki beberapa karakteristik utama yaitu :

1. *Masalah sebagai pemicu belajar.* Pembelajaran dimulai dengan penyajian masalah yang kompleks dan kontekstual.
2. *Berpusat pada siswa .* Siswa aktif membangun pengetahuannya sendiri.
3. *Pembelajaran kolaboratif.* Dilakukan secara berkelompok untuk mendorong diskusi dan kerja sama.
4. *Peran guru sebagai fasilitator.* Guru tidak mentransfer informasi, melainkan membimbing siswa dalam proses belajar.
5. *Refleksi dan evaluasi.* Siswa merefleksikan proses belajarnya untuk meningkatkan pemahaman.

Selain metode pembelajaran, penggunaan media digital juga merupakan elemen krusial yang dapat meningkatkan efektivitas belajar. Salah satu media yang banyak disukai oleh kalangan remaja adalah *Webtoon*, sebuah platform komik digital yang menawarkan berbagai genre cerita dengan tampilan visual yang menarik. Menggunakan *Webtoon* dalam proses belajar menulis bisa menjadi dorongan bagi siswa untuk menggali ide cerita, memahami elemen-elemen penting dalam cerita, dan meningkatkan kemampuan menulis kreatif mereka melalui penggambaran visual.

Webtoon merupakan bentuk komik digital yang dirancang untuk dibaca secara vertikal melalui perangkat digital seperti smartphone atau tablet. Istilah "webtoon" berasal dari gabungan kata *web* dan *cartoon*, yang pertama kali populer di Korea Selatan. Menurut Park (2019), *Webtoon* adalah karya naratif visual berbasis web yang menyajikan cerita dalam bentuk panel-panel vertikal dan berkelanjutan, memungkinkan pengalaman membaca yang intuitif dan dinamis. Sebagai sarana belajar, *webtoon* memiliki beberapa sifat yang mendukung proses belajar mengajar, khususnya dalam penguasaan keterampilan menulis, yaitu: Visual dan Naratif yang mengkombinasikan teks naratif dengan gambar, ini membantu siswa untuk lebih jelas memahami alur cerita dan struktur naratif. Interaktif dan Menarik karena format digital serta tampilan visual yang kontemporer, *webtoon* menjadi menarik untuk siswa yang merupakan generasi digital. Kontekstual cerita-cerita dalam *webtoon* seringkali mengambil tema yang dekat dengan kehidupan sehari-hari,

sehingga siswa lebih mudah mengaitkan isi cerita dengan pengalaman pribadi mereka. Fleksibel dan Aksesibel karena *webtoon* dapat diakses kapan saja melalui internet, hal ini memungkinkan siswa belajar secara mandiri atau berkolaborasi di luar ruang kelas.

Penelitian ini dirancang untuk menjelaskan bagaimana penerapan model Pembelajaran Berbasis Masalah yang didukung oleh *Webtoon* serta untuk mengevaluasi peningkatan keterampilan menulis cerita fantasi siswa setelah penerapan model tersebut. Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan sumbangsih terhadap pengembangan metode pengajaran bahasa Indonesia yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa di zaman digital.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat membaca siswa dengan penggunaan cartoons *webtoon* dalam teks fantasi, sehingga mendorong siswa untuk dapat menuangkan sebuah ide dan gagasan yang kreatif dan terampil dalam menulis teks fantasi. Dengan demikian, penelitian dengan media cartoons *webtoon* dalam pembelajaran menulis cerita fantasi diharapkan dapat menjadi solusi atas permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya dan dapat menjadi sebuah kebaruan yang bermanfaat. Selain itu, penelitian ini diharapkan menjadi model dan media pembelajaran yang cocok untuk diterapkan dalam menulis sebuah teks, terutama teks cerita fantasi.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan tujuan untuk menggambarkan secara sistematis penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dalam pembelajaran menulis cerita fantasi berbantu media *webtoon*. Penelitian difokuskan pada proses pembelajaran serta hasil tulisan siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan model tersebut. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Babelan yang berjumlah 40 siswa. Pemilihan subjek dilakukan secara purposif, dengan pertimbangan bahwa kelas tersebut telah menerima materi menulis cerita fantasi dan memiliki akses terhadap perangkat digital untuk menggunakan *webtoon*.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1. Observasi : Digunakan untuk mencatat aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
2. Wawancara : Dilakukan kepada beberapa siswa dan guru untuk mengetahui persepsi dan tanggapan terhadap penerapan PBL dan penggunaan *Webtoon*.
3. Dokumentasi : Mengumpulkan hasil tulisan siswa dan tangkapan layar *Webtoon* yang dijadikan referensi cerita.
4. Tes keterampilan menulis : Digunakan untuk menilai kemampuan siswa dalam menulis cerita fantasi sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran.

Teknik Analisis Data

Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Data observasi dan wawancara dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sedangkan hasil tulisan siswa dianalisis berdasarkan indikator keterampilan menulis cerita fantasi, seperti struktur cerita, kreativitas, penggunaan unsur fantasi, serta koherensi antarbagian.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk menjelaskan secara mendalam bagaimana *model Problem Based Learning* (PBL) diimplementasikan dalam pembelajaran penulisan cerita fantasi yang didukung oleh

media *Webtoon*, serta pengaruhnya terhadap proses dan hasil pembelajaran siswa. Data diperoleh melalui pengamatan, wawancara, dan analisis tulisan siswa. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas VII di SMP yang mengikuti kegiatan pembelajaran dalam empat pertemuan dengan mengikuti tahapan model PBL menurut Arends (2012): (1) orientasi terhadap masalah, (2) pengorganisasian siswa, (3) penyelidikan mandiri dan kelompok, (4) pengembangan dan presentasi hasil karya, dan (5) refleksi.

Kegiatan pembelajaran dimulai dengan menampilkan potongan adegan dari *Webtoon* bergenre fantasi. Siswa diminta untuk mengidentifikasi konflik dalam potongan tersebut, kemudian mengembangkan solusi dan menyusun versi cerita mereka sendiri. Selama proses ini, guru berperan sebagai fasilitator.

Tabel. Proses Penerapan Model PBL dalam Pembelajaran Menulis Cerita Fantasi

Tahap PBL	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa	Temuan Utama
Orientasi Masalah	Menampilkan potongan <i>Webtoon</i> yang mengandung konflik	Mengidentifikasi permasalahan dalam cerita	Siswa antusias dan tertarik pada media visual
Pengorganisasian	Menentukan kelompok dan topik masalah	Berdiskusi, berbagi ide, dan menentukan arah cerita	Siswa mulai aktif berpendapat dan berkolaborasi
Penyelidikan	Membimbing siswa mengembangkan ide	Mengumpulkan referensi dan menyusun alur	Terjadi peningkatan kreativitas dan keterlibatan
Pengembangan Produk	Memberikan umpan balik	Menulis cerita fantasi berdasarkan hasil diskusi	Cerita lebih runtut, imajinatif, dan beragam
Analisis dan Refleksi	Memfasilitasi refleksi hasil belajar	Mengemukakan pengalaman dan kesulitan menulis	Siswa menyadari pentingnya proses berpikir kritis

Hasil observasi menunjukkan adanya perubahan perilaku belajar siswa yang signifikan dari pertemuan pertama hingga terakhir. Siswa yang semula pasif dalam kegiatan menulis mulai menunjukkan inisiatif dalam berdiskusi dan mengembangkan ide. Perubahan tersebut yaitu:

a. Peningkatan Ketertarikan dan Keterlibatan Siswa

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa siswa sangat bersemangat dalam mengikuti pembelajaran penulisan dengan bantuan *Webtoon*. Saat diskusi kelompok untuk mengidentifikasi masalah dan merencanakan cerita, siswa terlihat aktif dalam bertukar gagasan serta berkolaborasi menyusun alur cerita.

b. Kemampuan Mengembangkan Elemen Fantasi Menjadi Lebih Kuat

Dari hasil analisis tulisan siswa, sebagian besar dari mereka mampu menyusun cerita dengan alur yang jelas dan sistematis, penggambaran tokoh dan latar yang penuh imajinasi, konflik dan resolusi yang sesuai dengan genre fantasi. Untuk aspek imajinasi

dan kreativitas terlihat lebih berkembang dibandingkan dengan hasil tulisan sebelum penerapan model PBL.

c. *Webtoon* mendukung visualisasi dan pemahaman struktur cerita

Media *Webtoon* memiliki peran krusial sebagai sumber ide. Siswa menyampaikan dalam wawancara bahwa dengan melihat *Webtoon*, mereka lebih mudah memahami: Struktur cerita (awal, konflik, klimaks, akhir), cara untuk mengembangkan karakter yang kuat, dan ide-ide fantasi seperti kekuatan magis, dunia lain, atau makhluk imajinatif.

d. Pembelajaran lebih bermakna dan relevan

Dengan pendekatan berbasis masalah, siswa merasa tantangan yang diberikan (seperti membuat cerita berdasarkan situasi fiktif tertentu) memicu mereka untuk berpikir lebih mendalam dan merasa lebih terlibat. Mereka tidak hanya mengerjakan tugas, tetapi merasakan bahwa mereka sedang menciptakan sebuah cerita yang bernilai.

e. Tantangan yang Dihadapi

Beberapa siswa masih kesulitan dalam merangkai kalimat yang efektif serta menyelaraskan imajinasi dengan struktur naratif. Akan tetapi, dengan bantuan guru dan diskusi kelompok, tantangan ini dapat diatasi.

Pembahasan

Hasil penelitian ini memperkuat pandangan bahwa *Problem Based Learning (PBL)* merupakan model pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa. Menurut Arends (2012), PBL adalah model pembelajaran yang berpusat pada siswa dan menekankan proses penyelesaian masalah melalui aktivitas berpikir tingkat tinggi. Dalam konteks menulis cerita fantasi, penerapan PBL memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan, merumuskan, dan mengembangkan ide berdasarkan permasalahan yang nyata dalam teks atau visual yang mereka lihat.

Proses belajar melalui PBL mendorong siswa membangun pengetahuan mereka sendiri melalui aktivitas eksploratif dan kolaboratif. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme Vygotsky (1978), yang menegaskan bahwa pembelajaran menjadi lebih bermakna ketika siswa aktif berinteraksi dan mengonstruksi pengetahuan berdasarkan pengalaman. Diskusi kelompok dalam tahap penyelidikan dan pengorganisasian ide juga memperkuat kemampuan sosial dan kolaboratif siswa, sebagaimana diuraikan oleh Savery (2015) bahwa PBL mampu meningkatkan keterampilan komunikasi, kerja sama, dan refleksi diri.

Peran *Webtoon* dalam pembelajaran ini juga sangat signifikan. Sebagai media digital visual, *Webtoon* berfungsi sebagai *contextual learning tool* yang mampu menjembatani pemahaman abstrak terhadap unsur cerita fantasi menjadi lebih konkret. Gambar, ekspresi tokoh, serta latar visual dalam *Webtoon* menjadi pemicu imajinasi siswa untuk mengembangkan ide cerita yang orisinal. Hal ini sesuai dengan pendapat Mayer (2009) dalam teori *multimedia learning* yang menyatakan bahwa integrasi teks dan gambar dalam proses belajar dapat meningkatkan pemahaman konseptual dan daya ingat.

Dengan demikian, penggunaan *Webtoon* tidak hanya meningkatkan daya tarik pembelajaran, tetapi juga berkontribusi terhadap pengembangan kemampuan berpikir kreatif dan literasi digital siswa. Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, kemampuan ini sangat relevan karena menuntut siswa untuk mampu menggabungkan keterampilan literasi, teknologi, dan kolaborasi (Trilling & Fadel, 2009).

Kombinasi antara PBL dan media digital *Webtoon* menciptakan lingkungan belajar yang autentik dan kontekstual. Siswa tidak hanya menulis untuk memenuhi tugas akademik, tetapi juga berlatih menghasilkan karya kreatif yang memiliki nilai komunikatif. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan proses berpikir, bukan sekadar pemberi

instruksi. Hal ini menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*) yang menumbuhkan tanggung jawab terhadap hasil karya mereka sendiri.

Temuan penelitian ini selaras dengan hasil penelitian sebelumnya oleh Lestari (2022) yang menunjukkan bahwa penerapan PBL pada pembelajaran menulis mampu meningkatkan kualitas teks naratif siswa melalui aktivitas pemecahan masalah berbasis pengalaman. Sementara itu, penelitian oleh Rahmawati & Anwar (2023) menegaskan bahwa media digital seperti Webtoon mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam menulis kreatif.

Secara keseluruhan, penerapan PBL berbantu *Webtoon* memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kemampuan menulis cerita fantasi siswa. Model ini tidak hanya mengembangkan aspek kognitif berupa penguasaan struktur teks, tetapi juga aspek afektif (motivasi, minat) dan sosial (kolaborasi dan komunikasi). Pembelajaran menjadi lebih bermakna karena melibatkan pengalaman langsung, konteks visual, dan partisipasi aktif siswa dalam proses penciptaan karya.

Berdasarkan hasil pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa :

1. *Problem Based Learning* mendorong keterlibatan aktif

Model PBL terbukti mendorong siswa untuk menjadi pembelajar aktif. Siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi terlibat langsung dalam merumuskan masalah, menggali ide, dan menemukan solusi kreatif dalam bentuk karya tulis. Ini sesuai dengan pendapat Arends (2012) bahwa PBL meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kolaboratif.

2. *Webtoon* sebagai media literasi visual yang efektif

Penggunaan *Webtoon* sebagai media bantu sejalan dengan pendekatan pembelajaran yang kontekstual dan berbasis budaya populer siswa. *Webtoon* tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga menyajikan contoh konkret penerapan struktur cerita fantasi. Ini membantu siswa mengaitkan teori dengan praktik menulis secara langsung.

3. Pembelajaran menjadi relevan dengan dunia siswa

Salah satu keunggulan dari pendekatan ini adalah kesesuaiannya dengan dunia remaja saat ini. Pembelajaran yang menggunakan media *Webtoon* yang dekat dengan keseharian siswa menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Hal ini memperkuat teori konstruktivistik yang menyatakan bahwa siswa belajar lebih baik ketika materi dikaitkan dengan kehidupan mereka.

4. Kesulitan teknis dapat diatasi melalui bimbingan

Meskipun beberapa siswa mengalami kesulitan dalam aspek teknis penulisan seperti tata bahasa dan pengembangan konflik, proses bimbingan dan refleksi dalam PBL membantu mereka memperbaiki dan menyempurnakan karyanya secara bertahap.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan analisis dokumen selama proses pembelajaran menulis cerita fantasi dengan penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media *Webtoon*, dapat disimpulkan bahwa model PBL efektif meningkatkan keterlibatan dan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran menulis. Siswa menjadi lebih aktif dalam diskusi, lebih berani menuangkan ide, dan mampu menyusun alur cerita yang logis dan imajinatif. Selain itu, media *Webtoon* berperan signifikan sebagai alat bantu visual, yang membantu siswa memahami struktur dan unsur cerita fantasi dengan lebih mudah. *Webtoon* juga menjadi sumber inspirasi yang mendorong lahirnya ide-ide cerita yang lebih segar dan kontekstual. Pendekatan pembelajaran ini menjadikan proses menulis lebih menarik, bermakna, dan relevan dengan kehidupan serta minat siswa. Penerapan PBL dan media digital berhasil menjembatani teori dengan praktik kreatif yang nyata. Kesulitan teknis seperti penggunaan bahasa dan pengembangan konflik masih ditemukan,

namun dapat diminimalkan melalui bimbingan guru dan kolaborasi kelompok dalam PBL. Dengan demikian, model PBL berbantu *Webtoon* terbukti memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, meningkatkan kualitas hasil tulisan, serta menumbuhkan kepercayaan diri siswa dalam menulis.

Berdasarkan temuan dalam penelitian ini, disarankan bagi guru Bahasa Indonesia untuk mengintegrasikan model PBL dan media digital populer seperti *Webtoon* dalam pembelajaran menulis, khususnya genre cerita fantasi untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Bagi sekolah, disarankan untuk memberikan pelatihan atau workshop kepada guru tentang pemanfaatan media digital kreatif dalam pembelajaran agar strategi pengajaran lebih adaptif dengan perkembangan zaman. Sedangkan bagi siswa, perlu terus didorong untuk membaca karya-karya fiksi fantasi dari berbagai media termasuk *Webtoon*, agar memperoleh referensi yang kaya dan meningkatkan kemampuan menulis kreatif mereka. Penelitian ini memberikan implikasi positif terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan model pembelajaran menulis di era digital penerapan *Webtoon* tidak hanya meningkatkan kemampuan menulis, tetapi juga memperkuat literasi visual, digital, dan imajinatif siswa yang sangat dibutuhkan di abad ke-21.

Ucapan Terima kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Negeri Jakarta, khususnya Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Indonesia yang telah memberikan dukungan akademik dan fasilitas dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada para dosen pembimbing Prof. Dr. Fathiaty Murtadho, M.Pd selaku dosen pembimbing pertama, serta Dr. Siti Ansorayah, M.Pd. selaku dosen pembimbing kedua atas bimbingan, arahan, serta masukan berharga yang telah memperkaya penyusunan karya ilmiah ini.

Selain itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada teman-teman angkatan 2024 Magister Pendidikan Bahasa Indonesia yang satu sama lain saling memberikan informasi demi kelancaran penelitian ini. Dan tidak lupa penulis ucapkan terima kasih kepada keluarga serta sahabat yang mendukung dan memotivasi penulis sehingga terselesainya penulisan karya ilmiah ini.

Referensi

- Anderson, M., & Anderson, K. (2003). *Text types in English 3*. Macmillan Education Australia.
- Arends, R. I. (2012). *Learning to teach* (9th ed.). McGraw-Hill Education.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational research: An introduction* (4th ed.). Longman.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. New York: Springer.
- Daryanto. (2010). *Media pembelajaran*. Gava Media.
- Daryanto. (2013). *Media pembelajaran: Peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. (2008). *Panduan pengembangan bahan ajar*. Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (2003). *Educational research: An introduction* (7th ed.). Pearson Education.
- Hamid, A. (2016). Pengaruh model problem based learning terhadap keterampilan menulis teks narasi. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(2), 123–130.

- Hammond, J. (2001). *Scaffolding: Teaching and learning in language and literacy education*. Primary English Teaching Association.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan saintifik dan kontekstual dalam pembelajaran abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kemendikbud. (2017). *Model silabus dan RPP mata pelajaran Bahasa Indonesia SMP/MTs kelas VII*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Line Webtoon. (2020). *Tahilalats*.
https://www.webtoons.com/id/comedy/tahilalats/list?title_no=472
- Mulyasa, E. (2013). *Pengembangan dan implementasi kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurgiyantoro, B. (2010). *Penilaian pembelajaran bahasa berbasis kompetensi*. Yogyakarta: BPFE.
- Rusman. (2012). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru*. Rajawali Pers.
- Sani, R. A. (2014). *Pembelajaran saintifik untuk implementasi kurikulum 2013*. Bumi Aksara.
- Suyatno. (2016). Pengembangan pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 21(3), 275–288.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suherli, D. (2017). *Bahasa Indonesia SMP/MTs kelas VII*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Kemendikbud.
- Suryani, L. (2020). “Pemanfaatan Media Komik Digital Webtoon dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia.” *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(1), 45–53.
- Trianto. (2010). *Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif: Konsep, landasan, dan implementasinya pada kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Wulandari, D. A. (2021). Webtoon sebagai media pembelajaran menulis teks cerita fantasi. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 11(1), 45–54.
- Yamin, M. (2013). *Strategi pembelajaran berbasis PISA dan karakter*. Jakarta: Referensi (GP Press Group).
- Yuliana, R. (2019). “Peningkatan Kemampuan Menulis Cerita Fantasi melalui Model Problem Based Learning.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Indonesia*, 7(2), 123–134.

Profil Penulis:

- a. Nama Lengkap : Peni Pangestuti
- b. Lembaga : Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta
- c. Email: penipangestuti2016@gmail.com
- d. Pendidikan: S2
- e. Minat Penelitian : Pembelajaran Inklusif melalui Media dan Metodologi Kreatif

